

INTISARI

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Android pada materi Bahasa Inggris mengenai kebersihan kelas untuk siswa kelas 3 di SD Negeri Gembong 02. Permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah rendahnya pemahaman siswa terhadap kosakata Bahasa Inggris dalam topik kebersihan kelas akibat metode pembelajaran yang masih konvensional. Penelitian ini dibatasi pada pengembangan media untuk kosakata sederhana menggunakan pendekatan model ADDIE, dengan tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Instrumen pengumpulan data berupa observasi, wawancara, kuesioner, serta *pre-test* dan *post-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki kelayakan tinggi berdasarkan validasi ahli dan respon positif dari siswa. Media ini menyajikan materi dengan visual animatif, audio, dan kuis interaktif yang dapat dijalankan secara offline di perangkat Android. Berdasarkan hasil penilaian, ahli media memberikan skor kelayakan sebesar 87,5%, ahli materi memberikan skor sebesar 97,5%, dan penilaian dari siswa mencapai 85,0%.

Kata kunci: Media pembelajaran Interaktif, Android, kebersihan kelas, Bahasa Inggris

ABSTRACT

This study aims to develop an Android-based interactive learning media on English material regarding classroom cleanliness for 3rd grade students at Gembong 02 Public Elementary School. The problem raised in this study is the low understanding of English vocabulary in the topic of classroom cleanliness due to conventional learning methods. This study is limited to the development of media for simple vocabulary using the ADDIE model approach, with stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data collection instruments include observation, interviews, questionnaires, and pre-tests and post-tests. The results of the study indicate that the developed learning media has high feasibility based on expert validation and positive responses from students. This media presents material with animated visuals, audio, and interactive quizzes that can be run offline on Android devices. Based on the assessment results, media experts gave a feasibility score of 87.5%, material experts gave a score of 97.5%, and student assessments reached 85.0%.

Keyword: Interactive learning media, Android, Classroom cleanliness, English